



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Carrera de Cine y Audiovisuales

**Sobre la pantalla dividida (*Split-Screen*) y el sonido estereofónico
aplicados al cortometraje *Stereo***

*Trabajo de graduación previo a la obtención
del Título de Licenciado en Cine y
Audiovisuales*

Autor:

Leonardo Andrés Espinoza Hernández

Directora:

Lcda. María Melina Wazhima Monne

CUENCA-ECUADOR

2015



Resumen

Debido a que vivimos en un mundo saturado de multimedia, dentro de un panorama audiovisual eternamente cambiante y creciente; la necesidad de estudiar aspectos cada vez más específicos en cuanto a técnicas y conceptos es evidente.

Esta monografía tiene como objetivo estudiar el recurso cinematográfico conocido como *Pantalla dividida* o *Split-Screen*, desde su significado, orígenes, evolución y aplicación a lo largo de la historia del medio audiovisual. Se analizan casos que utilizan este recurso como herramienta expresiva, así como puntos de vista de varios autores acerca de la relevancia de la técnica en aplicaciones modernas.

La información recopilada es después analizada y aplicada a la producción del cortometraje universitario titulado *Stereo*, en el cual se utiliza la pantalla dividida como el recurso expresivo principal para así construir un universo dual que funcione íntegramente con la historia planteada. Se generan hipótesis acerca del funcionamiento de esta técnica en la película, y luego se realiza un análisis acerca de cómo funcionó la propuesta dentro del resultado final.

Concluye con una reflexión acerca de los descubrimientos tanto teóricos como prácticos del *Split-Screen* que se dieron a lo largo de la investigación.



Palabras clave: Pantalla dividida, técnicas cinematográficas, cine, Universidad de Cuenca, Leonardo Espinoza, cortometraje, preproducción, rodaje, *Split-Screen*, división de cuadro, plano, atención, sonido estéreo, 5.1, atención del espectador, *Stereo*, corte, Procine, cortometraje universitario, película.



Abstract

Because we live in a world saturated with multimedia products, in a visual arts context that's constantly changing and growing, the need to study certain aspects of film technique and concept, is becoming more specific and evident.

This thesis holds the purpose of studying the cinematic technique known as *Split-Screen*, starting with its meaning, origins, evolution and application throughout film history. Several films which use *Split-Screen* as a form of expression are taken as case studies. Various authors points of view on the subject are also analyzed so as to gain a wider perspective on the subject, along with its modern applications.

The information gathered is later studied and applied to the creation process of the short film *Stereo*, which uses *Split-Screen* as its main form of expression, to construct a dual universe that works well in relation to the created storyline. Hypothesis are formulated about the role this technique plays in the film, and are later analyzed in comparison to the final result of the movie, to see if the investigation was successful or not.

Key Words: *Split-Screen*, film technique, cinema, University of Cuenca, Leonardo Espinoza, short film, pre-production, editing, film production, frame division, frame, attention, *Stereo* sound, *Stereo*, 5.1, cut, student film



ÍNDICE

1. Introducción.....	9
2. Capítulo 1: Ruptura de Cuadro e Innovación Estética.....	15
2.1. Definición y concepto de Cuadro.....	15
2.2 Evolución del cuadro, rupturas y vanguardias.....	16
2.3 Híper-Estilización de la imagen, panorama de la situación en la que nace la pantalla dividida.....	20
3. Capítulo 2: Historia del <i>Split-Screen</i> y su relación con el sonido estéreo	23
3.1. Orígenes y primeras expresiones de pantalla dividida.....	23
3.2. La revolución y explotación de la pantalla dividida durante los 60s y los 70s	25
3.3. Sobre la relación del sonido estéreo con la pantalla dividida.....	27
3.4. Acercamiento a la situación actual y usos modernos de pantalla dividida en el mundo audiovisual contemporáneo	29
4. Capítulo 3: Secuencias que manejan la Pantalla dividida como recurso expresivo	32
4.1. Análisis de caso #1: Análisis técnico de “The Green Hornet”.	32
4.2. Análisis de caso #2: Análisis de la dirección en “Dressed to Kill”	35
4.3. Análisis de caso #3: Análisis de la dirección y el sonido en “Carrie”.....	41
4.4. Análisis de caso #4: Análisis de la composición de la secuencia inicial en “The Thomas Crown Affair”	45
5. Capítulo 4: Sub-hipótesis y Construcción de la película “STEREO” en <i>Split-Screen</i>	48



5.1 Escribiendo un doble guion. Creando una historia que deba contarse desde pantalla dividida.....	48
5.2 Dos directores para un proyecto de pantalla dividida	50
5.3 La organización de: Fotografía, Sonido y Arte como propuestas que fortalecen la idea de “Split-Screen”	51
 6. Capítulo 5: Análisis final y reflexión de cómo el planteamiento se materializó en el cortometraje “STEREO”	 56
6.1 Estudio del funcionamiento de las historias paralelas	56
6.2 Estudio de cómo se desarrollaron las áreas (fotografía, arte, sonido) con respecto a la propuesta.....	63
 7. Conclusiones.....	 68
 8. Referencias Bibliográficas, Filmográficas U Otras Fuentes Citadas	 72



Universidad de Cuenca
Cláusula de derechos de autor

Leonardo Andrés Espinoza Hernández, autor de la tesis: “La Vida Fragmentada: Sobre la pantalla dividida (*Split-Screen*) y el sonido estéreo aplicados a la obra *Stereo*” reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, con base en el Art. 5 literal “c” de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciatura en la carrera de Cine, Televisión y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 27 de Enero de 2015

Leonardo Andrés Espinoza Hernández

C.I.: 010440201-1



Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad intelectual

Leonardo Andrés Espinoza Hernández, autor de la tesis: "La Vida Fragmentada: Sobre la pantalla dividida (*Split-Screen*) y el sonido estéreo aplicados a la obra *Stereo*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 27 de Enero de 2015

Leonardo Andrés Espinoza Hernández

C.I: 010440201-1



1. Introducción

STEREO es una idea de cortometraje concebida originalmente por Sebastián Sánchez. Se originó pensando en la distribución sonora que tiene cualquier sistema de audio estéreo; es decir, izquierda y derecha. El cortometraje se presenta usando una técnica cinematográfica popular en la década de los sesenta: el *Split-Screen* (L-R); usada en películas como *Indiscreet* (1958), *Grand Prix* (1966), *The Boston Strangler* (1968), *The Thomas Crown Affair* (1968), *Airport* (1970), *Woodstock* (1970), *Carrie* (1976) y *More American Graffiti* (1979).

A partir de esta idea, se nos ocurrió la historia de dos personajes que a pesar de vivir en departamentos adyacentes, nunca se han visto. El uno no sabe que el otro existe, a pesar de estar separados por una simple pared.

Dentro del país se han realizado muy pocos acercamientos a esta técnica cinematográfica. En el video arte, al igual que en algunos cortometrajes y videos musicales, se ha jugado con la noción de pantallas múltiples; sin embargo, **STEREO** es la primera película ecuatoriana que abarca, durante toda su duración, el uso de la pantalla dividida como recurso narrativo principal. Las consecuencias que este recurso tiene sobre todos los campos del corto, convirtieron al proyecto en un reto único y original.



Es por ello necesario estudiar la idea misma de utilizar pantalla dividida, además de su relación con el sonido, el encuadre, la percepción y la inmersión comunicativa sensorial y narrativa. Si bien se busca experimentar, también se busca crear un producto concreto; y para lograrlo se debe filmar tras una profunda investigación.

Al plantearnos la obra, queríamos hacer algo que no se estanque en la plástica. A veces cuando se parte de un concepto estético se descuida el fondo, la parte narrativa, quitando valor al proyecto. Con *STEREO* intentamos llegar a la raíz del problema y crear algo que funciona en ambos sentidos. Siempre, por supuesto, respetando el liderazgo del *Split-Screen* y dejando que este mecanismo conduzca al cortometraje. El *Split-Screen* se vuelve entonces no sólo un artilugio estético, sino un elemento que es parte de la narrativa y dramaturgia de la obra.

Para aclarar esto, podemos citar la famosa escena de *Dressed to Kill* (1980) del director estadounidense Brian de Palma. Aquí, si bien el uso de la pantalla dividida pareciera ser únicamente un recurso para camuflar dos escenas netamente narrativas y prolongar el misterio, tras conocer el final de la película, llegamos a comprender que el *Split-Screen* sirvió para acentuar la dualidad del personaje de Michael Caine y recalcar su trastorno de doble personalidad. Para mí, esto ilustra claramente cómo un recurso estético se encuentra en completa armonía con la función dramática.



Los objetivos de esta investigación son conocer el potencial, tanto expresivo como narrativo, que abarca el uso del “*Split-Screen*” o pantalla dividida y cómo planificar un cortometraje a partir de esta técnica, para que fortalezca su desarrollo narrativo. Para llegar a aquello fue necesario estudiar el recurso cinematográfico de la pantalla dividida, desde su conceptualización hasta su aplicación dentro del cortometraje *STEREO*; analizando etapas de la historia del cine en las cuales se ha logrado un replanteamiento de la idea de cuadro, en otras palabras, la hiperestilización de la imagen.

Fue fundamental conocer la trayectoria de la pantalla dividida en la historia del cine; y analizar ejemplos que la hayan utilizado junto al sonido estereofónico, para saber qué es lo que se ha hecho y de qué forma ha funcionado. En base a esto, creamos las propuestas para pantalla dividida de: Dirección, Fotografía, Sonido, Arte y Montaje. Se pretende dar a conocer cómo fue el proceso en el cual nos planteamos estas pautas de trabajo y reflexionar acerca de cómo funciona la pantalla dividida en el cortometraje *STEREO*. La metodología de este proyecto de investigación fue la siguiente:

Para desarrollar el primer capítulo me basé exclusivamente en investigación filmográfica y biográfica. Comencé investigando la definición de *cuadro*, desde sus orígenes y cómo ha ido evolucionando a lo largo de los años. La parte más interesante del capítulo corresponde a los movimientos que van rompiendo la noción clásica de encuadre para avanzar hacia un cine más complejo y elaborado.



Esto dio paso a un análisis de las circunstancias que provocaron la llegada del *Split-Screen* dentro de un momento en el cual era necesario romper por completo con los esquemas planteados por la maquinaria del cine.

En el segundo capítulo la investigación se centró ya en la pantalla dividida y su historia específica. Aquí, la constante búsqueda bibliográfica, visionamiento de películas y recopilación de información, fueron necesarias para ubicarnos en el contexto del medio audiovisual de cada época y analizar de qué manera se dejaba ver la pantalla dividida; es decir, cómo se integraba en las narrativas y cómo se dejaba percibir. También tuve en cuenta la relación que fue adquiriendo la multi-narración dentro del cine, junto con el efecto específico del sonido estéreo; esto, mediante el análisis de varios ejemplos de las primeras demostraciones de estas técnicas cinematográficas.

El capítulo tres se resuelve en una modalidad de sesiones de visionado y análisis de secuencias de cine. Después de ver varias películas, elegí cuatro casos en los cuales se ilustran diferentes características del *Split-Screen*. Específicamente, analicé secuencias de películas que yo considero importantes porque muestran los diferentes significados de la pantalla dividida y el sonido estéreo, cada una sirve para resolver un problema: “*The Green Hornet*”, para estudiar cómo se logra la composición y la partición de una escena que lleva varios momentos de partición de cuadro, es decir, un estudio técnico; “*Dressed to Kill*”, para estudiar, desde el punto de vista de dirección, la secuencia en la cual se divide la pantalla,



en la que un personaje mira televisión mientras , en la otra pantalla, otro habla por teléfono. La secuencia elegida de “*Carrie*” funciona del mismo modo, pero en este caso también se toma en cuenta el papel del sonido, como cuando utiliza sus poderes psíquicos para asesinar a todos sus compañeros de colegio. Finalmente analizamos “*The Thomas Crown Affair*” usándola para intentar deducir cómo desde la preproducción está conceptualizada la división de cuadro. Se parte de esto porque solo así se pueden reconocer todos los elementos que componen este tipo de escenas: estudiando una y otra vez momentos en los cuales el *Split-Screen* funciona y de qué manera lo hace. En síntesis, las secuencias se han analizado de la siguiente manera:

Análisis de caso #1: “*The Green Hornet*”. Técnica Estudio de la secuencia en la cual la pantalla dividida se va partiendo cada vez en cuadros más pequeños.

Análisis de caso #2: “*Dressed to Kill*”. Dirección. Estudio de la secuencia en la cual los dos protagonistas realizan sus actividades en pantalla dividida

Análisis de caso #3: “*Carrie*”. Dirección. Estudio de la secuencia en la que Carrie mata a todos sus compañeros en pantalla dividida, y de qué manera funciona el sonido en ésta.

Análisis de caso #4: “*The Thomas Crown Affair*”. Estudio de la composición de la secuencia inicial.



El capítulo cuatro sale de la investigación formal hacia una modalidad práctica. Es aquí donde los conocimientos que se recopilaron son puestos en práctica y llevados al cortometraje *Stereo*. Desde el estudio del guion obtuvimos ideas sobre los diferentes campos (fotografía, sonido y arte) para potenciar su valor expresivo y exponerlas durante la preproducción misma del corto. Durante el rodaje se puso a prueba qué tanto influye una investigación sobre un proyecto práctico. Desglosé qué elementos del análisis apliqué al cortometraje para así evaluar la forma en la que estos llegaron, o no, a funcionar.

Para concluir la monografía, se analizó de qué forma funcionaron los esfuerzos del cortometraje, mediante una comparación con la lista de elementos que pretendía aplicar a la producción de la película; viendo si es que funcionaron y eran necesarios. Aquí pensé de qué manera trabajó el *Split-Screen* las fallas y los aciertos de la película, todo esto con el propósito de elaborar conclusiones acerca de la investigación y la puesta en práctica.



2. Capítulo 1: Ruptura de Cuadro e Innovación Estética

2.1. Definición y concepto de Cuadro

El cine es arte, y el progreso de este, suele basarse en responder a la corriente artística que le precede, contradiciendo ciertos elementos, aceptando otros. Así, desde sus orígenes, se ha buscado romper con las barreras convencionales establecidas por los referentes clásicos; pero después de ciento veinte años de cine, pareciera que ya se han explorado todos los bloques fundamentales de construcción audiovisual, y que hoy en día, la innovación que se lleva a cabo es producto de combinar y llevar más allá técnicas que ya han sido exploradas.

Los hermanos Lumière realizaron la primera proyección de cine en 1895, un cortometraje de un plano único que revolucionó los campos de las artes visuales. Georges Méliès asiste a esta proyección y un año después realiza sus propios trabajos en los cuales rompe con la noción de plano único, para realizar efectos, y construir una historia. Edwin Porter continúa con la cadena de innovación y destruye la cuarta pared, disparando directamente al público en *The Great Train Robbery* (1906). D.W Griffith combina todo lo anterior y tras varios cortometrajes, crea *The Birth of a Nation*, empleando nuevas técnicas narrativas consideradas las más influyentes dentro del cine moderno (Wakeman, 1987). Durante cada cambio en el lenguaje audiovisual, el público ha tenido dificultades para adaptarse.



Desde gritos y miedo durante *La llegada del tren a la estación (1895)*, hasta indignación por recibir un disparo en la película de Porter, la forma de narrar con imágenes siempre ha encontrado problemas iniciales al llegar a la audiencia.

2.2 Evolución del cuadro, rupturas y vanguardias

Hoy en día, a diferencia que durante los primeros años del cine, se ha llegado a percibir con naturalidad ciertos fenómenos de destrucción espacial. Nuestra mente acepta experimentos visuales con mayor facilidad debido a la cultura audiovisual que se acumula con cada año que pasa. Las nuevas generaciones crecen con toda una carga tecnológica encima, permitiéndoles adoptar posibilidades que las personas de cierta edad tienen dificultades en aceptar. Los niños se adaptan naturalmente a nuevos celulares, tecnología táctil, reproducción en 3D, multi-pantalla, diseños web y toda clase de lenguajes contemporáneos, pues crecen en un ambiente que integra dichos elementos como parte de sus vidas, a la gente que creció mirando las primeras emisiones televisivas, esto le cuesta mucho. (Karthikk, 2012)

Solo ha sido posible gracias a la experimentación y la destrucción de estándares, a través de la inconformidad con la universalización del cuadro y a través de cineastas que encuentran formas no convencionales de contar lo que llevan adentro. A inicios del siglo XX se proyectó *Napoleon* (Gance, 1927) dentro del *Palais Garnier* de París, en un formato de tres pantallas simultáneas,

sorprendiendo a muchísimas personas con su formato irregular y un sinnúmero de recursos innovadores. Debido a que el público se vio confundido por algunos elementos, la cinta fue drásticamente recortada por sus distribuidores y limitada a un formato en pantalla única para las siguientes proyecciones. (Brownlow, 1983)

Sin embargo, hoy en día, tres pantallas simultaneas resultan aceptables, como demuestran películas como *The Green Hornet* (Gondry, 2009) o *Hulk* (Lee, 2003), incluso sobrias en comparación a algunos experimentos visuales como *Timecode* (Figgis, 2000), que relata a diferencia de Napoleon, cuatro diferentes hilos narrativos al mismo tiempo.

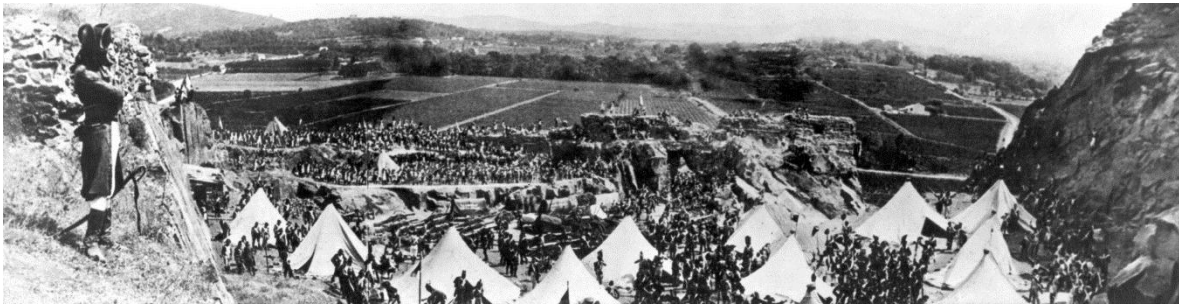


Ilustración 1: El Formato panorámico creado por tres proyecciones simultáneas en *Napoleon* (Abel Gance, 1927)



Ilustración 2: Timecode de Mike Figgis, un ejemplo de sobrecarga y caos en pantalla dividida (Mike Figgis, 2000)

El concepto general de *Split-Screen* ya ha sido expuesto en varios trabajos teóricos, dejando clara su función de mostrar narrativas paralelas, dividir la atención o abrumar al espectador en momentos dramáticos. Los textos de lenguaje cinematográfico y técnica audiovisual ya ilustran a la pantalla dividida como una opción de relato, como una herramienta de trabajo. (Konigsberg, 2004) (Romaguera i Ramió, 1999) Sin embargo, según Bizzocchi, nunca se ha profundizado acerca de la poética misma de la pantalla dividida (Bizzocchi, 2009), y esto ha provocado recelo entre cineastas que buscan propuestas diferentes y no las logran descubrir, pues éstas no tienen suficiente exposición ni estudio.

La misma idea de ver dos historias ejecutándose al mismo tiempo “es como una explosión mental, pues implica una aceleración cerebral intensa para lograr la comprensión de ambas situaciones”. (Hagener, 2008). La experiencia ha demostrado que los seres humanos solo tenemos la capacidad de centrar nuestra



atención en una cosa a la vez. Si bien la idea de multi-tasking puede ser muy viable para algunos, lo cierto es que al enfocar nuestra concentración en dos cosas, tendemos a descuidar una de ellas. (Rosen, 2008) Por lo tanto lo que sucede en un lado de la pantalla nos debe ser de vital atracción e importancia para que se alterne con el otro, que quizás opera en un nivel más sub-consiente, dándonos pistas y emociones importantes, pero no fundamentales para el entendimiento de la historia, complementando al cuadro principal de cada escena.

Además de los obvios problemas técnicos que se generan al plantearse una propuesta de esta naturaleza, se debe pensar en todos los campos del cine para construir a partir de la pantalla dividida, empezando por el arte, el sonido y la fotografía. Pero más que nada, desde el guion y la dirección; lo importante es lograr sembrar y cultivar al *Split-Screen* como parte de la historia, no como un recurso gratuito únicamente utilizado para que la película se vea “bonita” o “diferente”. (Bordwell, 1998). Debemos, a lo largo de esta investigación, plantearnos preguntas como: ¿Qué tipo de planos funcionan contrapuestos en pantalla dividida? ¿Qué clase de imágenes estimulan el entendimiento simultáneo de ambos lados de la pantalla? ¿Qué valor de plano predomina a la hora de mostrar dos cuadros divididos? ¿Qué efecto sobre la historia y el desarrollo del film conlleva el uso de cuadros dentro de cuadros, narrativas y acciones paralelas?



2.3 Híper-Estilización de la imagen, panorama de la situación en la que nace la pantalla dividida

Desde que surge la idea de Pantalla dividida en los años cincuenta, hasta la actualidad, los problemas “*Split-Screen*” han ido cambiando, resolviéndose o mutando en otro tipo de problemas (Manovich, 2001). Hoy en día, se encuentran dos situaciones de riesgo en cuanto a la estilización visual. A nivel global, las facilidades tecnológicas han provocado una abundancia de productos audiovisuales inconcebible. Esto, si bien nos ha llevado a una verdadera democratización del cine, también ha provocado que muchas personas realicen filmaciones sin darles la reflexión y construcción necesarias para tener un producto de calidad. (Friedberg, 2009) Significa que a pesar de que hoy hay más películas, hay menos películas buenas. Y esto a su vez, está causado por el desconocimiento y abuso de los recursos narrativos y la falta de criterio de la gran industria que sacrifica calidad por espectáculo taquillero.

Cualquiera puede utilizar la pantalla dividida como una herramienta estética. Pero no cualquiera sabe porque está ahí, y muy pocos ni se plantean esta pregunta. La contaminación del medio audiovisual, el exceso absoluto de publicidad y la constante búsqueda de estilos llamativos para la vista humana ha degenerado la capacidad sensorial de las personas y nos ha amortiguado para cada vez dar menos importancia a lo que vemos. Caminando por las calles de Nueva York, hay gran cantidad de polución visual que inunda las fachadas de los edificios de Times



Square. El *Split-Screen* es un juego de niños al lado de lo que parece ser la campaña más agresiva del mundo para captar la atención del consumidor. Tanto es así, que más llama la atención cualquier espacio en el que no existan fuertes luces de neón. Es así que entre las vallas gigantes, parpadeantes e intensamente iluminadas de M&Ms y Coca-Cola, resulta interesante observar la pequeña ventana de aquella persona que vive rodeada de tanto neón.

Otro problema que veo es que en un panorama local, concretamente en nuestro país y ciudad, no se experimenta por miedo a fallar, y grandes cineastas se pierden en obras “correctas” en donde sus capacidades creativas se ven limitadas por miedo a las complicaciones que éstas podrían presentar. Siento por ejemplo, que dentro de la película *Sin Otoño, Sin Primavera* (2012) del cineasta ecuatoriano Iván Mora, las varias historias que se cuentan, se limitan a estar conectadas por el tema que están tratando y la ciudad en la que se están desarrollando: Guayaquil.

Creo personalmente, que la aplicación estratégica de un recurso tan potente como el *Split-Screen* hubiese ayudado a encontrar semejanzas más detalladas dentro de estas historias, que hubiese ayudado a que sea una sola película, y no un conjunto de cortometrajes pegados. Por ejemplo, si quería que exista una conexión entre la historia del abogado anarquista a quien introduce en la secuencia inicial de la película, y la chica que destruye los discos de vinilo de su amiga, quizás montar simultáneamente los planos de furia del hombre con los de la destrucción de los álbumes hubiese intensificado la conexión visual. También se



pudo conectar la música que él escuchaba, con la música que ella destruía, pues aquí había varias posibilidades sonoras también. Quizás esta posibilidad sí cruzó por la mente del autor de la película, y todo es un producto de su decisión estética, de su visión de la obra.



3. Capítulo 2: Historia del *Split-Screen* y su relación con el sonido estéreo

3.1. Orígenes y primeras expresiones de pantalla dividida

No existe un consenso general acerca de la primera película en utilizar la pantalla dividida; hay mucho material perdido de los primeros años del cine, y existen varias hipótesis acerca de quién empleó esta técnica por primera vez en la pantalla grande. He observado que entre las primeras películas en usar el recurso figuran: *Napoleon*, *Pillow Talk* y la más antigua que he podido constatar, *Suspense*; del cineasta Lois Weber en 1913, en la cual una conversación telefónica divide al cuadro en dos partes para mostrar los dos lados de la acción.

Pareciera ser que las ferias mundiales de los años sesenta tuvieron una influencia importante en los cineastas que popularizaron el *Split-Screen* como John Frankenheimer, quien según la revista Time, realizó su película *Grand Prix* tras influenciarse en una exposición de la compañía IBM en la feria de Nueva York de 1964 en la cual se exponían varias pantallas que proyectaban una publicidad conjunta de las computadoras. (Time Magazine, 1967)

El inmenso mundo del video arte tiene una importancia fundamental dentro de los orígenes de la pantalla dividida. Las primeras expresiones, por ejemplo, del cineasta coreano-americano Nam June Paik mostraban varios monitores de



televisión y proyectores dispuestos en formas esculturales, generando un único significado con el uso de varias pantallas. Artistas como Wolf Vostell, Gary Hill, Tony Oursler, entre otros, han jugado también con el concepto de instalaciones de arte en las cuales se juega con la idea de múltiples monitores para crear una obra única.

El mundo del *comic* pareciera tener un peso fundamental en la aparición del *Split-Screen*. La disposición de una historia dividida en paneles llama la atención inmediatamente como una comparación directa a la técnica que estudiamos en esta monografía. El libro *The DC Comics Guide to Penciling Comics* tiene una cita interesante que pareciera ser una clara indicación acerca del funcionamiento de la división de cuadro:

“...ya sea utilizando una división de cuadrícula o un formato más libre de disposición de los elementos del cuadro, el artista visual tiene que evitar tener un flujo confuso y adquirir una responsabilidad total por la forma en la cual los paneles están organizados para llamar la atención del público.”

(Janson, 2001)

Es así como las influencias de la pantalla dividida no se limitan al mundo audiovisual, se extienden hasta campos gráficos y de diseño. El realizador Ang Lee en su película “Hulk” intenta utilizar la división del cuadro para simular este efecto de *comic* y mantener un cierto vínculo con los orígenes del superhéroe.



Se podría hablar de un resurgimiento del *Split-Screen* tanto durante la década de los sesenta como de los setenta. La pantalla dividida, hasta ese entonces una técnica relativamente desconocida, se hace presente en películas tales como *The Thomas Crown Affair*, *Woodstock*, *The Boston Strangler*, *The Longest Yard*, *More American Graffiti*, *Carrie*, entre otros ejemplos de cintas que han perdurado a través de la historia por su importancia estética. Las razones por las cuales los cineastas acudieron a este recurso durante la época, ocasionan varias especulaciones. Bizzocchi nos dice que tiene algo que ver con la fluctuación de popularidad entre “*Cine de atracciones*” y “*Cine de Narrativas*” (Bizzocchi, 2009),



dos conceptos que fueron planteados por Gunning. El “*Cine de Atracciones*” hace referencia al audiovisual que atrae por sus capacidades estéticas y su forma como tal, apelando a la estilización del cuadro y sus capacidades comunicativas. El “*Cine de Narrativas*” es en cambio, el estilo popularizado por la industria de Hollywood e imitado en otros contextos, en el cual predomina una historia sobre la forma, logrando un lenguaje audiovisual basado en verosimilitud y la ocultación del artificio. Bizzocchi indica que el auge de técnicas como el *Split-Screen* y otros recursos híper-estilizados se dio debido al contexto cultural de la década de los sesenta. Explica, por ejemplo, que en aquel entonces, era más importante para la cultura popular la música y la televisión, y que el cine, para competir con estos medios, tuvo que recurrir a técnicas que pudiesen capturar la atención de un público que se sentía orientado hacia los placeres visuales y la expansión de sus capacidades sensoriales.



3.3. Sobre la relación del sonido estéreo con la pantalla dividida

Si bien el sonido estéreo dentro del cine tiene sus primeras apariciones simultáneamente con la pantalla dividida, no he descubierto muchos casos en los que se junten los dos para transmitir un significado único. Existe poco trabajo investigativo teórico respecto a la relación de estos dos elementos así que decidí enfocarme en una investigación práctica. Al escuchar varias películas con atención, enfocándome en escenas con pantalla dividida, he descubierto que no se juega con el concepto de paneo sonoro, ni con la relación de los canales izquierdo y derecho. Por ejemplo, en *Dressed to Kill* (1980) del director estadounidense Brian de Palma, aunque tenemos a cada uno de los personajes a un lado diferente de la pantalla, realizando acciones completamente distintas, el sonido de los dos se mantiene centrado, como si estuvieran en el mismo lugar. Quizás fue una decisión consciente, como para juntar los dos lados, pero pienso que lo más probable es que fue un requisito técnico para la película, pues siempre se considera equivocado tener voces humanas en un espacio distinto al canal central.

Existen por supuesto notables excepciones, entre las cuales yo he encontrado a *The Tracy Fragments*.



Ilustración 4: División de Cuadro y Sonido en *The Tracy Fragments* (McDonald, 2007)

Aquí, se utiliza el canal izquierdo y derecho de manera expresiva, para comunicar situaciones de distanciamiento o separar diferentes elementos del cuadro en secciones distintas. En esta escena por ejemplo, el sonido intensifica la frustración del personaje. Al panear ciertos sonidos molestosos hacia diferentes lados, aumentar el volumen de cosas que normalmente no se escucharían tan fuertemente, y dar una especie de similitud entre ambiente visual y sonoro, la película nos ayuda a ponernos en el punto de vista de la protagonista. Es un ejemplo muy didáctico de cómo utilizar la experimentación y la ruptura de cuadro conjuntamente con el sonido para transmitir y comunicar algo específico. Sin embargo, lo que caracteriza a este ejemplo es el hecho de que utiliza una mezcla



5.1, no un tratamiento estéreo. Pese a esto, la idea es la misma, y se entiende lo que intentaba hacer claramente.

3.4. Acercamiento a la situación actual y usos modernos de pantalla dividida en el mundo audiovisual contemporáneo

La aparición de nuevas tecnologías ha facilitado la inserción de segmentos de pantalla dividida dentro del cine contemporáneo. Hablando en términos técnicos, Grossman nos dice que, hasta mediados de los años noventa, la pantalla dividida se conseguía mediante el uso de una impresora óptica de difícil adquisición para insertar diferentes filmaciones en un único negativo compuesto. (Grossman, 2012). Sin embargo, a raíz de la aparición del cine digital, la composición de un cuadro *Split* se logra fácilmente en cualquier línea de tiempo de cualquier software, combinando varias capas y recortándolas apropiadamente. Parece ser que esta capacidad de montar fácilmente diversas combinaciones de collage en pantalla ha contribuido a que esta técnica gane terreno en el audiovisual de hoy en día, dentro de un contexto de producción independiente masiva de películas y videos.

Al igual que durante la década de los sesenta, se podría atribuir el reciente resurgir del *Split-Screen* a una necesidad de captar la atención de un público que cada vez tiene menos tiempo y más cosas que ver. Citando nuevamente a Bizzocchi, los rivales del cine dentro de la cultura popular, son más variados que



nunca (Bizzocchi, 2009). La variedad de plataformas de video móviles, los videojuegos, las diversas opciones de *streaming* (Netflix, Hulu, etc.) y el internet son medios que crecen en velocidades extraordinarias, y el cine pareciera buscar tácticas híper-estilizadas como la pantalla dividida para adaptarse a un público con una atención cada vez más limitada y exigente.

Años de acumulación de cultura visual también han contribuido a que tengamos cada vez una comprensión más rápida de los fenómenos que vemos en pantalla. Hoy en día, podemos comprender la aparición de ventanas dentro del cuadro con facilidad, yo pienso, debido a la costumbre que hemos desarrollado con el uso de las computadoras. La estandarización de ciertos formatos cortos como el videoclip o las propagandas de televisión también han logrado que captemos mucha más información en tiempos cada vez más limitados. Es por esto, que hoy en día no es sorprendente ver un resurgir del *Split-Screen*, pero esta vez como un recurso más tácito, que no llama la atención como supongo lo habrá hecho en otros momentos de la historia.

Desde los años noventa hasta la actualidad, han aparecido varios ejemplos que utilizan el *Split-Screen* de manera dominante tales como “*Timecode*”, “*Run Lola Run*”, “*Rules of Attraction*”, “*The Hulk*”, “*Requiem for a Dream*”, “*Ciudad de Dios*” “*Snatch*” “*The Tulse Luper Suitcases*” entre otros.



Lo interesante de estos ejemplos es la forma en la cual funciona el *Split-Screen* dentro de ellos. Al aceptarla como algo natural en nuestra cultura visual, la pantalla dividida adquiere una función diferente a la que tenía durante el “*Cine de Atracción*”, donde ésta consistía en llamar la atención del público, como algo experimental. Ahora pareciera que su papel tiene que ver mucho más con la poética y, sorprendentemente, la narrativa. Tomemos como ejemplo “*Requiem for a Dream*”. Aquí, el recurso de pantalla dividida se utiliza expresivamente, para sentir la fragmentación de las vidas de los cuatro personajes, afectados seriamente por sus adicciones. Nos pone en el lugar de ellos, donde podemos sentir la velocidad con la cual suceden las cosas gracias al recurso de la pantalla dividida. Y además, la partición de los cuadros nos comunica claramente los paralelismos entre sus cuatro vidas y cómo a pesar de estar divididos en cuadro en ciertas escenas, están unidos por un único hilo narrativo.



4. Capítulo 3: Secuencias que manejan la Pantalla dividida como recurso expresivo

4.1. Análisis de caso #1: Análisis técnico de “The Green Hornet”.

Estudio de la secuencia en la cual la pantalla dividida se va partiendo cada vez en cuadros más pequeños

Tiempo: 1 Hora 11 min 15 s - 1 Hora 12 min 23 s

El director de *The Green Hornet*, Michel Gondry, es conocido por sus experimentos con las pantallas dobles y los efectos visuales que logra desde la filmación misma de sus videos, manteniendo siempre un carácter de experimentación analógica en todo lo que hace.

La escena que a mí me inspiró a experimentar con la pantalla dividida fue aquella en la que el villano de la película ordena a sus secuaces encontrar al Avispón Verde cueste lo que cueste. El recurso que Gondry utiliza para indicar que absolutamente todos lo están buscando, es mostrar la forma en la cual los criminales se pasan el mensaje del jefe. La escena funciona como el contagio de un virus, empieza con una sola persona informando a otras dos que deben asesinar al Avispón. De repente la pantalla se divide en tres, y la cámara sigue independiente y simultáneamente a las tres personas, sin ningún corte.



Ilustración 5: Pantalla dividida en tres (The Green Hornet, Michel Gondry, 2011)

La escena progresa de tal forma que este mensaje se propaga hacia el resto de secuaces, pero es sorprendente cómo la cámara continúa dividiéndose como si pudiera fragmentarse en el mismo número de partes que el cuadro, a manera de plano secuencia, sin cortes.



Ilustración 6: Pantalla dividida en 8 (The Green Hornet, Michel Gondry, 2011)



A través de una entrevista realizada al director por Steve Weintraub y publicada en el diario electrónico *Collider*, pude descubrir la forma de realizar esta increíble escena. Aquí Gondry nos cuenta algunos detalles fundamentales acerca de la misma.

Siempre fue imaginada de esta forma. Hubiera sido imposible si lo hubiéramos inventado en la post-producción. Tenía que ser filmada de una forma muy específica (...) Tuvimos que seguir el trayecto de cada uno de los personajes de principio a fin para lograr este efecto. Por ejemplo, seguimos al primer personaje que se encuentra con las dos chicas. Aquí, simplemente, continuábamos siguiendo a este personaje hasta que hable con las otras personas y llegue al final de la escena. Es entonces que volvíamos hasta la última persona con la que conversó, quien hasta entonces tenía que quedarse absolutamente quieta, para seguir su trayecto hasta el final de la escena, y así sucesivamente hasta haber seguido los trayectos de los otros personajes, quienes también tenían que quedarse estáticos hasta que llegase la hora de filmar su trayecto (Gondry, 2011)

Lo que se puede extraer de este proceso es cómo plantearnos una escena que funciona a partir de una cuidadosa coreografía ejecutada entre todos los miembros del equipo de trabajo. Más allá de la postproducción, para que el *Split-Screen* funcione correcta y expresivamente, es necesario tener un concepto detrás de todo y lograr que el resto del equipo entienda nuestra idea.

Es increíble cómo una idea puede ser tan poderosa y tan dinámica como para lograr un efecto que pareciera ser un truco digital. Esta escena es el resultado de un esfuerzo gigante por parte de todos los miembros del equipo de trabajo: del director que tiene que coordinar veinte escenas en una, pero también de los extraordinarios actores que tienen que sostener una misma pose durante el tiempo



que tome filmar las escenas de sus colegas; del fotógrafo y sus asistentes quienes deben encontrar el encuadre exacto que usaron antes de seguir a cada personaje; del continuista, quien de no hacer bien su labor, arruinaría horas de trabajo complicado. Al final, se nota el esfuerzo enorme que se le puso a la escena y ésta termina funcionando de una manera sorprendente.

4.2. Análisis de caso #2: Análisis de la dirección en “Dressed to Kill”

Estudio de la secuencia en la cual los dos protagonistas realizan sus actividades en pantalla dividida

Tiempo: 55 min 46 s - 59 min 10 s

Para analizar esta secuencia, me voy a basar en tres principios planteados por Herbert Zettl en su libro *Sight, Sound and Motion* respecto a la formulación de una escena en pantalla dividida:

- 1.) La relación que existe entre el cuadro primario y secundario
- 2.) El efecto de los vectores direccionales en los dos cuadros
- 3.) El tratamiento de espacio-tiempo a lo largo de los dos cuadros (Zettl, 2011)

Si nos enfocamos en el primero de estos puntos, podemos observar cómo el cuadro del psiquiatra tiene cierta dominancia sobre el cuadro de la chica hablando por teléfono, convirtiéndolo en el cuadro primario. Sin embargo, la escena funciona



dirigiendo la atención del espectador hacia un lado específico en las acciones que son claves para entender la película. Por ejemplo, al inicio, el lado de la chica se convierte en el más interesante, pues podemos ver al asesino espiándola a través de sus binoculares. Sin embargo, una vez que este desaparece, el peso de la escena cae sobre el lado del psiquiatra quien está escuchando la confesión del asesino mientras la chica solo habla de cosas sin significado importante, como el precio de unas acciones en la bolsa de valores. Así, el director define que sería contraproducente tener dos acciones importantes sucediendo al mismo tiempo, pues el espectador sólo podría mantener su atención en uno de ellos a la vez. Es por esto que la importancia de la escena oscila entre un lado y el otro según lo que esté sucediendo, y funciona bastante bien, pues nos permite estar atentos en un solo lado y no perdernos nada muy importante en el otro lado.

Existen, sin embargo, momentos en los cuales la sincronía entre los dos cuadros es necesaria para entender ciertas cosas. Por ejemplo, cuando ambos personajes están reflejados en espejos, en apariencia un detalle netamente estético, se trata en realidad de una clara pista acerca de la dualidad del personaje del psiquiatra y del papel que tendrá la chica en el resto de la película. O, desde el sonido, cuando en un lado escuchamos una conversación grabada en cinta mientras en el otro tenemos a la chica hablando por teléfono; como si estuviera hablando con la cinta del asesino, esto nos da un primer acercamiento al cruce que tendrán las vidas de los dos personajes, activando desde el punto de vista dramático. También, cuando en el cuadro de la chica tenemos a un travesti en la televisión, vemos la

cara del psiquiatra directamente, pero cuando en la televisión está un hombre heterosexual, sólo vemos al psiquiatra en reflejos al otro lado.

Esto, para mí, es claramente una decisión consciente por parte del director para decirnos que enfrentamos una situación de personalidad múltiple. Haciendo un planting que cosecharemos al final de la película, descubrimos que la verdadera personalidad del doctor es la de un travesti – asesino, y que el lado verdadero es el de travesti, pues lo vemos sin la necesidad de un espejo.



Ilustración 7: Paralelos y Pistas entre los dos Cuadros (Dressed to Kill, Brian De Palma, 1980)



Ilustración 8: Paralelos y Pistas entre los dos Cuadros (*Dressed to Kill*, Brian De Palma, 1980)

El segundo punto del análisis tiene que ver con un aspecto más técnico del *Split-Screen*; y sin embargo, también adquiere ciertas connotaciones narrativas. Por ejemplo, las decisiones de escala y dirección que están presentes aquí, se utilizan muchas veces para transmitir un mensaje de semejanza o de diferencia entre la situación de los dos personajes. Además, los vectores de movimiento están meticulosamente planificados. Ambos personajes, por ejemplo, giran al mismo tiempo en cierto punto, cuando cambian sus intenciones de la escena. La sincronía o no sincronía de los cortes es también una decisión pensada para transmitir mensajes y recalcar ciertos elementos de la escena.

Quizás el tercer punto del análisis es el más interesante. La relación tiempo-espacio entre los dos cuadros es una de las más peculiares que he observado. Habiendo visto el final de la película, se sabe que el psiquiatra es el verdadero asesino; sin embargo, esta escena en *Split-Screen* tiene también un propósito

despistante. Aquí podemos ver dos espacios separados por completo, cada uno es el universo de uno de los personajes. Al inicio el psiquiatra y el asesino ocupan espacios contrapuestos en las pantallas, manteniendo el mismo valor de plano, lo que sugiere una fuerte conexión entre los dos.



Ilustración 9: Contraposición del Personaje para despistar al espectador (Dressed to Kill, Brian De Palma 1980)

Esta escena despista cualquier sospecha utilizando tiempo vs. espacio como recurso expresivo. Más adelante, podemos observar que tanto el psiquiatra como la chica ven el mismo programa de televisión, insinuando que los dos cuadros están sucediendo al mismo tiempo.



Ilustración 10: Ambos personajes miran el mismo programa, insinuando que lo ven al mismo tiempo (*Dressed to Kill*, Brian de Palma, 1980)

Esto liberaría de sospecha al psiquiatra, pues es imposible que esté observando a la chica hablar por teléfono y en su oficina al mismo tiempo. Sin embargo, revisando con atención la escena, podemos observar un reloj en la oficina del psiquiatra y una mención de la hora por parte de la chica, una trampa maquinada por De Palma que se construye gracias a las posibilidades que le brinda el *Split-Screen*. Entre una imagen y otra existe una elipsis de la que no nos da cuenta la escena sino hasta que la chica menciona la hora, conectando con el plano del reloj que señala una hora distinta.



Ilustración 11: Reloj, que revela una temporalidad distinta (Dressed to Kill, Brian De Palma, 1980)

Así, Brian de Palma crea una escena sumamente eficiente y meticulosamente pensada, simplemente analizando todas las variables y posibilidades que ofrece la pantalla dividida.

4.3. Análisis de caso #3: Análisis de la dirección y el sonido en “Carrie”.

Estudio de la secuencia en la que Carrie mata a todos sus compañeros en pantalla dividida, y de qué manera funciona el sonido en ésta.

Tiempo: 1 Hora 17 min 29 s - 1 Hora 20 min 35 s

Elegí esta escena porque me parece que aquí el sonido y la imagen plantean un convenio sumamente interesante. Lo que me gusta de esta secuencia es cómo el tono híper-realista del video compagina con los sonidos extraños producidos por la



telequinesis de Carrie. Es así como cada corte de pantalla dividida está acompañado por un efecto de sonido que le corresponde extrañamente bien. Por ejemplo, cuando la pantalla se divide mientras vemos el rostro de Carrie, tenemos un fuerte sonido de violín que indica que está utilizando su poder en ese instante; y vemos lo que ocurre, nos ayuda a entender cómo utiliza esta fuerza sobrenatural, de una manera que no hubiera funcionado sin el recurso de la pantalla dividida. Si solo hubiéramos tenido el rostro de Carrie mirando hacia un lado, hubiéramos perdido la fuerza que trae este corte sobrenatural, que funciona como un disparo abrupto, extraño, un recurso que aparece de la nada, al igual que su poder.

Pienso que en *Carrie*, Brian de Palma utiliza el *Split-Screen* con diferentes propósitos en cada momento que decide romper el cuadro. Al inicio, los primeros cortes de pantalla dividida nos indican qué está haciendo Carrie con sus poderes, nos deja claro cuál es el objetivo de su manipulación mental cuando cierra las puertas con solo mirarlas. Gracias a la decisión de partir el cuadro, nunca nos perdemos la intensidad de la mirada de Carrie, y esto ayuda a aumentar la necesaria tensión que ya de por sí está en la escena. Nunca perdemos el punto de vista de Carrie.



Ilustración 12: Split-Screen de Carrie usando sus poderes, no perdemos su punto de vista (*Carrie*, Brian De Palma, 1976)

Sin embargo, Brian de Palma no se limita a este uso de la pantalla dividida. Más adelante, se pierde este propósito descriptivo para dar paso a un sentido más poético y expresivo. Durante las escenas en las cuales los jóvenes se desesperan por estar a punto de morir, pareciera ser que el *Split-Screen* se usa exclusivamente para resaltar esta sensación de caos y destrucción donde Carrie ha influido o puede influir.



Ilustración 13: Split Screen para ilustrar destrucción y caos (Carrie, Brian De Palma, 1976)



4.4. Análisis de caso #4: Análisis de la composición de la secuencia inicial en “The Thomas Crown Affair”

Estudio de la secuencia de Introducción a los Personajes y al Lugar

Tiempo: 5 min 55 s – 6 min 24 s

Está claro que los segmentos de pantalla dividida se pueden utilizar para apoyar varios elementos narrativos: la trama, los personajes y el universo dramático en el que se desarrolla la película. Bizzocchi hace un análisis más profundo acerca de esta película que nos ayuda a identificar el trabajo de la pantalla dividida en varios niveles:

- 1.) El nivel narrativo
- 2.) El nivel estructural de las relaciones formales, el tratamiento del tiempo o el espacio a través de los cuadros
- 3.) El nivel visual o gráfico (Bizzocchi, 2009)

Podemos analizar una de las primeras secuencias, en la que vemos a unos personajes en el tren. En el aspecto narrativo, esta secuencia tiene varias funciones. La primera mitad de la escena introduce a los miembros de la pandilla de Thomas Crown. También avanza la trama mostrándoles en movimiento, con un objetivo común. El segundo cuadro de la escena nos muestra el universo en el

que están los personajes; revela la ubicación de Thomas Crown y el destino de los miembros de la pandilla.



Ilustración 14: Split Screen, con propósito descriptivo para mostrar ubicación (The Thomas Crown Affair, Norman Jewison, 1968)

A nivel estructural, el tratamiento del tiempo y el espacio refuerzan los objetivos narrativos. Al inicio, los cuadros partidos son mostrados en secuencia, pero poco a poco van compartiendo un mismo espacio. Esto para indicar que los personajes comparten un mismo objetivo, por cómo convergen estos mini-cuadros en uno solo.

Las decisiones gráficas en esta secuencia construyen un fuerte sentido de equilibrio informal en la disposición de los cuadros. Este equilibrio se ve reforzado por el papel de los vectores direccionales tanto de movimiento como de miradas.



Ilustración 15: Decisiones gráficas para balancear cuadro (The Thomas Crown Affair, Norman Jewison, 1968)

En el segundo cuadro, el balance es un poco distinto. La combinación de todos los elementos de este cuadro forman una relación figura-fondo, donde llama la atención el centro, el paisaje de Boston que nos ubica para la siguiente escena.

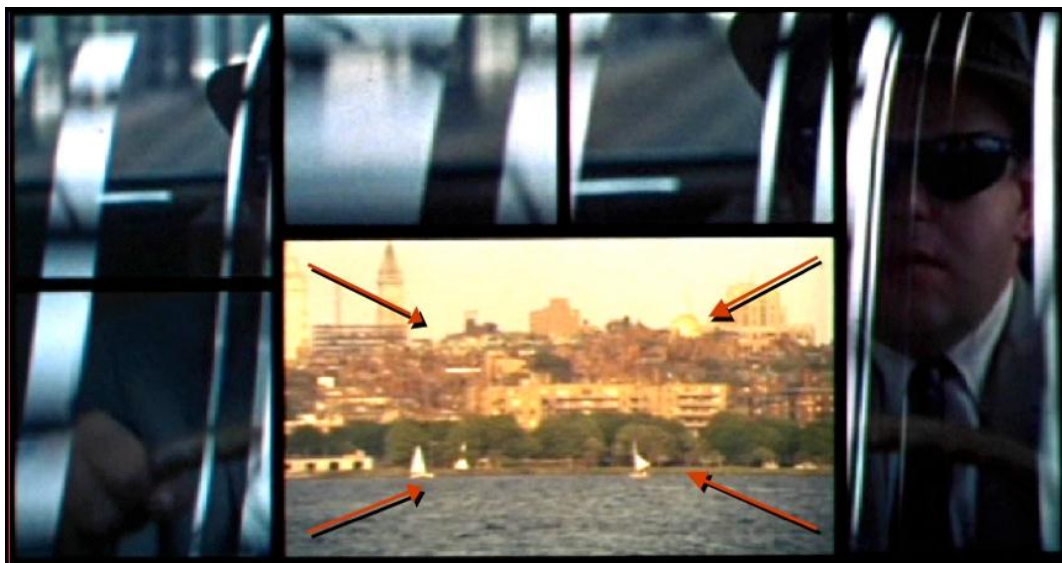


Ilustración 16: Centro de atención visual, objetivo de los personajes (The Thomas Crown Affair, Norman Jewison, 1968)



Esta lectura de Bizzocchi demuestra el detalle y cuidado que puede entrar en el diseño de una secuencia de pantalla dividida.

5. Capítulo 4: Sub-hipótesis y Construcción de la película “*STEREO*” en *Split-Screen*

5.1 Escribiendo un doble guion. Creando una historia que deba contarse desde pantalla dividida

La idea de hacer un cortometraje en pantalla dividida, en sí, fue una variable sumamente determinante a la hora de construir la historia que íbamos a contar. De hecho, el dispositivo formal de este proyecto presidió a su historia, personajes y cualquier otro elemento narrativo, pues originalmente *Stereo* fue únicamente una idea plástica, una noción de intentar hacer algo en dos pantallas simultáneas. Sin embargo, mientras más concebíamos el proyecto, mayor era la necesidad de crear una historia detrás de esto, pues si queríamos que funcionase como una película narrativa, debíamos efectivamente validar nuestra elección de *Split-Screen*; es decir, construir la película de tal forma que este recurso potencie las posibilidades dramáticas del proyecto y no sea un elemento gratuito.

La escritura de este guion siempre tuvo como objetivo principal ser un vehículo conducido por la propuesta de dos pantallas. Es así que para tomar cualquier



decisión narrativa o estética, se cavilaba siempre en la limitadora idea del *Split-Screen*. Decimos limitadora, pues irónicamente al plantearnos la idea para ampliar nuestras posibilidades creativas, la pantalla dividida cambia el juego de posibilidades con las que contamos para narrar una película.

Partimos de esta noción para escribir el guion. Como la propuesta fue dividir la pantalla en dos partes, nos resultó natural crear dos personajes; viviendo en dos espacios distintos, con personalidades totalmente opuestas y vidas que van en direcciones contrarias.

La construcción del guion siempre se basó en mantener un balance entre la parte plástica y la función narrativa de los elementos que queríamos mostrar. Por ejemplo, originalmente, la historia se basaba en los relojes de los personajes, de cómo no se podían encontrar porque ÉL tenía un minuto de retraso en el suyo. Finalmente, destruían sus relojes accidentalmente y se encontraban a la salida de sus departamentos como estuvo predestinado. La decisión de eliminar este elemento de la historia fue complicada. Por un lado, era una propuesta encantadora que funcionaba sumamente bien con la pantalla dividida, y por otro lado, aunque correcta estéticamente, en términos narrativos, no permitía que los personajes accionen; les ponía en una situación en la cual podían permanecer para siempre y la propuesta se convertía en un cortometraje en el que los personajes eran marionetas del guion y nada más. Es así como este elemento se transformó en una búsqueda de ÉL y ELLA por transformar sus vidas. En la



versión final los personajes accionan para salir de los círculos viciosos en los que viven: el desorden crónico en la vida de él, y la obsesión por el orden en la de ella.

5.2 Dos directores para un proyecto de pantalla dividida

La idea de tener dos directores en el proyecto estuvo inicialmente dictada por la doble pantalla, pues pensábamos que lo interesante era que cada director maneje un lado, que cada personaje tenga un estilo distinto y la película funcione a partir de la visión que cada director tuviera. Sin embargo, mientras más iba apareciendo un hilo narrativo definido, el tono del cortometraje se iba definiendo también. Y una vez que la historia estaba avanzada, nos dimos cuenta que un estilo particular se había impuesto y que éste era un producto de los dos directores trabajando simultáneamente.

Optamos por dirigir la totalidad de la película juntos, dando dos puntos de vista distintos acerca de todas las escenas. Así, el cortometraje adquirió un sentido de integridad que de otra manera no se habría conseguido, es decir, las dos pantallas se volvieron paralelas. No obstante, me pregunto si lo mejor hubiese sido arriesgarse y dirigir la película siguiendo la idea inicial de un director por cada pantalla. Quizás esa decisión habría permitido que al final, el encuentro de los dos personajes, tenga un impacto más fuerte, un sentido más sorprendente, extraño e innovador.



Una estrategia clave a la hora de dirigir este corto fue el uso de un metrónomo para marcar y unificar el ritmo de las acciones. De esta manera, durante los ensayos, establecimos un *tempo* que determinaba el ritmo de cada actor, y cuando rodamos los planos, los actores podían ejecutar las acciones manteniendo el *tempo* establecido para construir el paralelismo deseado entre ambas pantallas, y el efecto de espejo entre las realidades de ambos personajes. Es así que conseguimos lograr la noción de dos personajes que están destinados a encontrarse, con mundos que a pesar de ser sumamente diferentes, están marcados por un ritmo idéntico.

5.3 La organización de: Fotografía, Sonido y Arte como propuestas que fortalecen la idea de “*Split-Screen*”

La propuesta fotográfica de *STEREO* exigía absoluto control sobre todo lo que pasaba. Requería un trabajo de pre-producción sumamente minucioso para lograr simetría entre los dos lados, y que todo lo que esté en las dos pantallas sea paralelo. Lo que tuvimos que hacer es trabajar con nuestro director de fotografía, Harry Cooper, para que todo el desglose de planos responda a esta regla. Ningún plano se rodó sin estar directamente encadenado con su plano contrario.

La idea de tener dos directores funcionó bien en el área fotográfica, pues mientras uno se encargaba del despliegue y performance de los actores, el otro se podía concentrar en el desenvolvimiento de la cámara y en que el plano funcione con

relación al otro rodado o por rodarse. Por ejemplo, cuando se rodó el plano del baile en el que los personajes colocan un disco de acetato en sus cuartos, exactamente de la misma manera; un director se encargaba del despliegue corporal del actor, mientras el otro observaba junto al director de fotografía las condiciones y características formales, establecidas para el funcionamiento de la escena en paralelo, manera en la cual se rodaría el siguiente plano de baile.

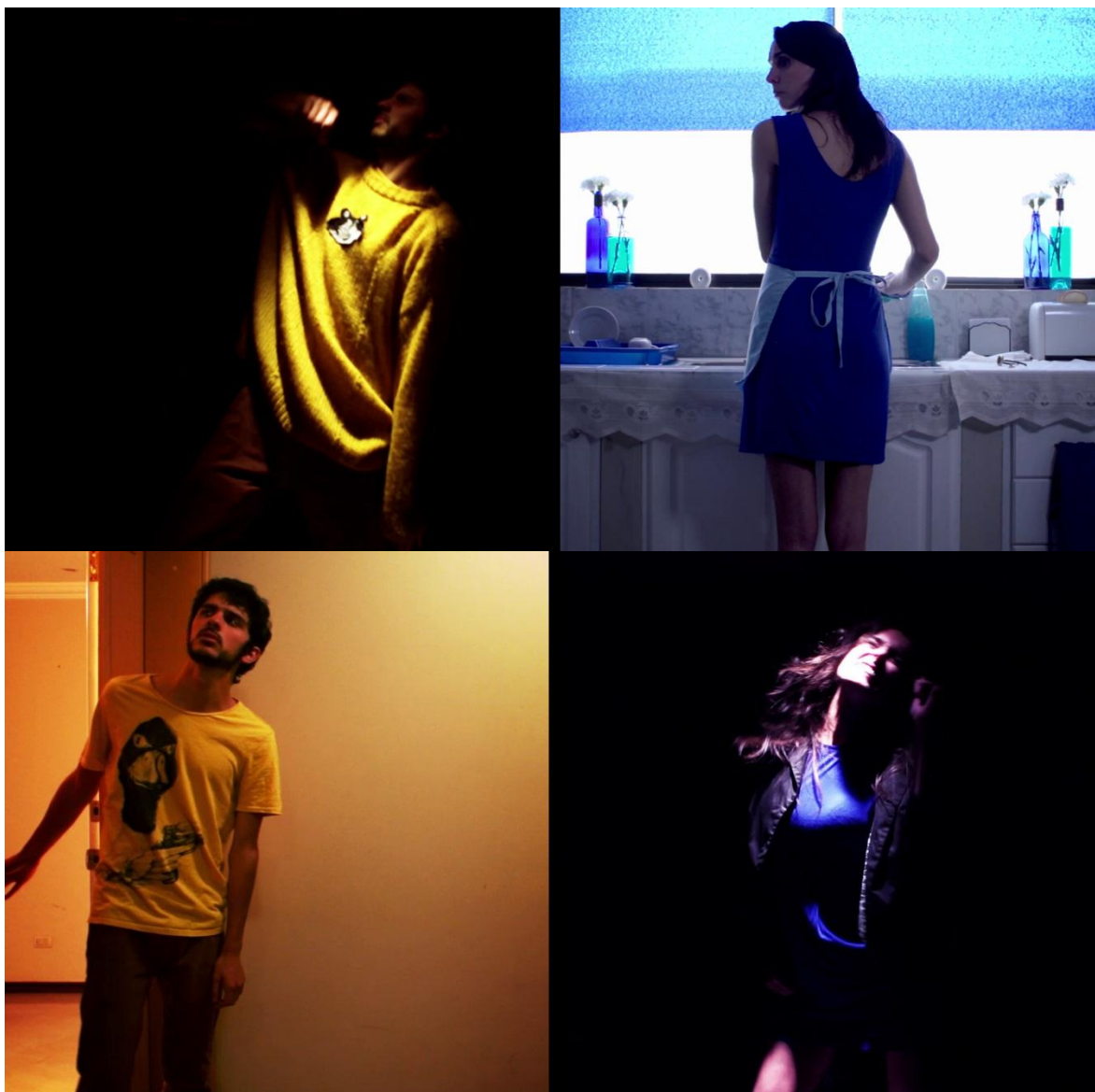


Ilustración 17: Paralelismos entre escenas de baile (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)



La propuesta sonora, estaba en cambio, dictada por el título. *Stereo*, hace una alusión de sinestesia al fenómeno auditivo *estéreo*, pues dos pantallas distintas forman una película única, de la misma forma que en el estéreo los dos canales de sonido nos transmiten una pista de audio completa. Es así que la construcción sonora del cortometraje se basó, desde la preproducción, en analizar qué sonidos debían ir paneados hacia la izquierda y cuáles hacia la derecha. Además, por supuesto, de qué sonidos debían estar dirigidos hacia el centro y por ende unir las vidas de los dos personajes. El problema que surgía de esta propuesta era que al tener muchas acciones a los dos lados de la pantalla, los sonidos se empastasen y crearan ambientes inentendibles en los cuales no se lograra discernir nada. Es aquí donde nuestra labor como directores entró en juego: coreografiar la línea de acciones de una manera en que el sonido, en vez de volverse un problema, se convirtiera en una herramienta a nuestro favor.

Al igual que con la imagen se trataba de resaltar la importancia de una acción sobre otra, para que así, la atención del público esté siempre en uno de los dos lados, y pueda discernir lo que ocurre claramente. En caso de que esto no fuese posible, o no fuese lo correcto, nos aseguraríamos de lograr que las acciones sean perfectamente iguales entre los dos lados y así poder manejar estratégicamente el desarrollo sonoro con elementos constantes en ambos canales.



Stereo tiene un arte no realista, que construye un fuerte contraste entre ambos lados de la pantalla. Elegimos los colores de cada uno de los personajes (por ende, de cada lado del cuadro) según el estado emocional en el cual se encuentran durante esta etapa de sus vidas. El azul fue el color seleccionado para ELLA, pues atraviesa una situación de soledad, tristeza y desesperanza. Para ÉL, es el color mostaza, porque desde el punto de vista de la colorimetría, aplicando una rueda de color complementaria, se sitúa como el opuesto al azul escogido. Para nosotros, dentro de la narrativa, esto simboliza la búsqueda de un cambio en su vida, renovarse para empezar de nuevo.

Lo que quisimos lograr con los colores fue una dominancia casi absoluta; es decir, que la mayoría de elementos de sus vidas mantuviesen cada tono como una constante. Esto, con el propósito de enfatizar lo monocromáticos que han llegado a ser sus universos y cómo, sólo tras encontrarse, adquieren otro tinte. El problema que surge en el aspecto fotográfico es que al usar dos colores fuertes los elementos en cuadro tienden a aplanarse, mezclándose indiscriminadamente y causando problemas. Lo solucionamos mediante el uso de varios tonos pasteles de los respectivos colores para así obtener un sentido de profundidad; pues el bajo contraste que estos ofrecen, permiten distinguir distancias y diferencias de foco.



El departamento de ÉL está casi vacío; pues, debido a su crisis, está vendiendo todas sus cosas para subsistir. La presencia de elementos clave dentro del arte, ayuda a sentir su situación desesperada y al mismo tiempo, conocer cuáles son aquellas cosas que más le cuesta dejar. También ayudan a aclarar que ÉL es un coleccionista sin más opción que vender casi todos sus objetos preciados.

La habitación de ÉL tiene basura por todas partes, dejando percibir el caos en el que vive y el tipo de persona que es: un tipo desorganizado y descuidado. El de ELLA, al contrario, es un departamento decorado, ordenado y tiene una abundancia de objetos que en realidad no le importan tanto. Ella está rodeada de cosas que no la llenan, elementos que mantiene únicamente para compensar el vacío de su vida amorosa.

Para contrastar lo plano y falto de color que son sus hogares, el mundo exterior es un espacio cargado de elementos. Por ejemplo, la tienda de empeño es una especie de biblioteca empolvada, un santuario de reliquias que atrae a cualquiera que busca antigüedades.

El bar por su parte, es un espacio surreal donde nada está claro, lleno de humo, luces de varios colores y personajes peculiares. Con ello nos planteamos reforzar la idea de la coincidencia, y cómo los encuentros más importantes de nuestras vidas vienen dados en las más raras situaciones.



6. Capítulo 5: Análisis final y reflexión de cómo el planteamiento se materializó en el cortometraje “STEREO”

6.1 Estudio del funcionamiento de las historias paralelas

Habiendo concluido la postproducción del cortometraje “Stereo”, resulta complicado tener la perspectiva necesaria para analizar las fallas y aciertos de la película. Asumir una posición de autocrítica acerca de nuestro trabajo implica un ejercicio no sólo técnico, sino incluso espiritual. Es especialmente difícil cuando se trata de un trabajo artístico, pues existe siempre cierta relatividad de opinión inherente al carácter subjetivo que el arte manifiesta. Algo que funciona para una persona, no funciona necesariamente para otra. Una escena que le resulta incoherente a alguien, puede ser deleitante para alguien más.

Por eso, durante este capítulo me limitaré a analizar específicamente las propuestas mencionadas en el capítulo cuatro: Análisis de Técnica, Dirección, Sonido y Composición. El objetivo es determinar si aquellas decisiones funcionaron o no, sin perdernos en otros componentes de la película que se alejan de los propósitos de este estudio. Sin embargo, las opiniones expuestas a continuación no dejan de ser personales, y de ninguna manera pretenden establecer un resultado absoluto.

Las decisiones tomadas desde el guion funcionaron en ciertas ocasiones, y en otras no. Las escenas paralelas que planteamos en la construcción del guion, aquellas en las que los dos cuadros realizan exactamente las mismas acciones, son las que a mi criterio hacen que funcione el *Split-Screen* y su propósito de separar a los dos personajes.

Tomemos como ejemplo la secuencia inicial, en la que los dos personajes están despertando en sus camas.

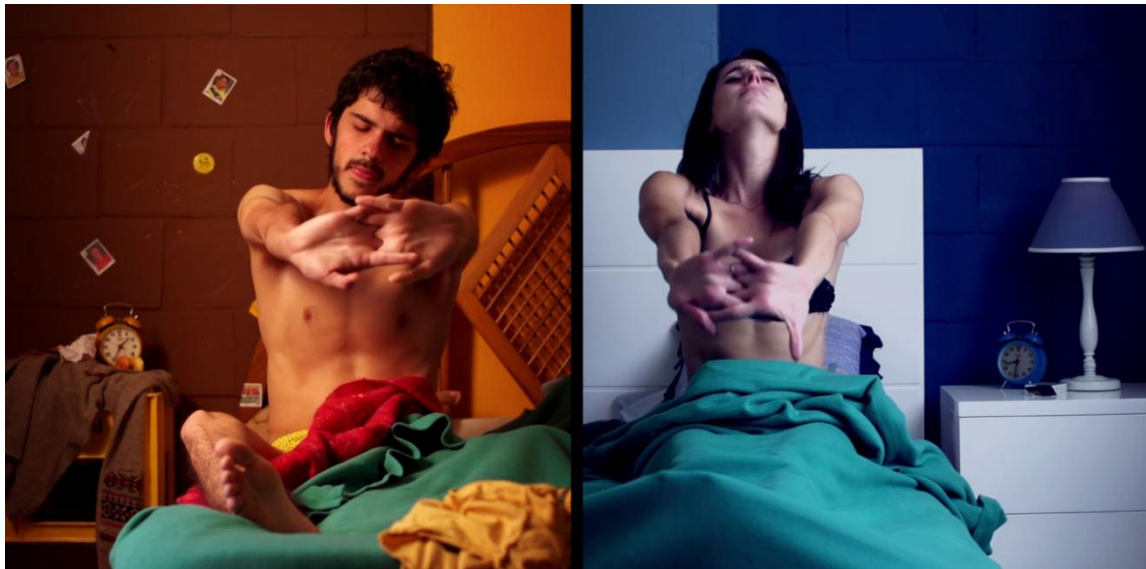


Ilustración 18: Sincronía perfecta, escena inicial (Stereó, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)

A mi parecer, en este caso específicamente, el *Split-Screen* es una coreografía precisa, basada en la perfección de cada elemento en cuadro y de cada acción de los actores. Aunque pareciera una secuencia directamente plástica, realizada con



el propósito de impresionar visualmente; es una de las que definitivamente consideramos un logro en la película, y esto, porque se convierte en un juego para el espectador.

Del mismo modo que en las revistas de actividades existe la sección “Encuentra las Siete Diferencias”, estos dos cuadros llaman inmediatamente la atención del ojo humano por su clara similitud, a pesar de obviamente no ser el mismo lugar. Es aquí donde el espectador se obliga a sí mismo a ver cuáles son las supuestas “Siete Diferencias” y conseguimos lo que todo cineasta busca, que se ponga atención en lo que se quiere contar. En esta secuencia, por ejemplo, están claramente descritos elementos de la situación de los dos personajes, sin la necesidad de recurrir a diálogos descriptivos. El *Split-Screen* nos ayuda a revelar que ambos están solos, pero de diferentes maneras; y gracias a este artilugio, no solo se cuenta la historia de dos personajes sino que se refuerza la tensión del transcurso paralelo de sus vidas y la expectativa de que se encuentren en un mismo lado de la pantalla.



Ilustración 19: SplitScreen como herramienta narrativa (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)

Aquí, en la secuencia inicial, el *Split-Screen* deja de ser un recurso estético y se convierte en una herramienta narrativa. Por un lado la similitud de los dos cuadros nos dice que ambos personajes viven la misma situación emocional; si bien esto es algo que se puede haber logrado con corte directo, el *Split-Screen* no solo nos

ahorra tiempo de pantalla, sino que llama la atención del espectador porque se puede ver a los dos personajes al mismo tiempo y en la misma realidad emocional, lo que genera cierta sensibilidad en el espectador pues éste, finalmente, es el único que conoce la situación de ambos personajes (ironía dramática) y puede presentir el encuentro.

Por otro lado, una situación que no funciona es la escena 6; donde ÉL come en el *chifa* mientras ELLA descubre y compra un disco.



Ilustración 20: Escenas no tan paralelas (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)

Esta escena fue diseñada originalmente como un paralelo para la otra en la que ELLA espera el ascensor y ÉL compra el disco; sin embargo, estas dos escenas, para mí, pierden por completo el sentido paralelo que intentamos dar a la historia, porque si bien algunos planos de las dos escenas mantienen el mismo valor, la

misma duración y el mismo estilo que su contraparte, al pretender encajar demasiadas coincidencias y juegos visuales, a veces resultaba difícil y forzoso lograr que los dos lados se mantengan paralelos.



Ilustración 21: Escenas no paralelas (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)

Por ejemplo, en esta misma escena tenemos el lado de ÉL cambiando de plano dinámica y constantemente, mientras vende sus cosas a Cáceres, el dueño de la tienda de empeño, con un ritmo radicalmente diferente al de ELLA, quien espera el ascensor en un plano americano único, sin ningún corte. No habría ningún problema con esto si es que la escena siguiente hubiera sido consistente con la propuesta anterior; es decir, ahora un solo plano al lado de ÉL y ELLA cambiando dinámicamente de planos, como en el lado opuesto de la escena anterior. Pero tenían que coincidir los dos planos de entrega del ticket, y teníamos que encontrar un tiempo para hacer el mismo acercamiento a la cara de ELLA que hicimos con



ÉL en la tercera escena del cortometraje. En otras palabras, por intentar que coincidan tres cosas, no logramos que coincida ninguna. Y es a esto a lo que me refiero cuando digo que pudimos habernos concentrado en menos paralelismos y mejores logrados, porque el espectador no logra hacer estas conexiones, al menos conscientemente, y esto provoca que se rompa el hechizo de la pantalla dividida.

Dos directores:

En general, la experiencia de trabajar con un segundo director fue positiva. Durante mis anteriores trabajos he experimentado una pesadilla al intentar tener control sobre todo; tener que compartir las decisiones y contar con otra perspectiva de dirección, resultó saludable.

Quisiera hacer un par de observaciones sobre cómo esta decisión afectó al estilo y resultado final de la película. Quizás por cortesía, o por no parar el buen ritmo de trabajo, o por simple aceptación de las ideas del otro, discutimos muy poco acerca del discurso mismo de las diferentes escenas de *Stereo*. ¿Qué implica el que sí se encuentren al final los dos personajes? ¿Por qué están en un bar de cervezas y no en una pizzería? ¿Por qué tienen la visión que tienen sobre la vida? ¿Es más importante el ritual de despertar o de acostarse? ¿Por qué? Éstas son solo algunas de las preguntas de las que seguro tenemos diferentes respuestas los dos directores. Y sin embargo, nunca las discutimos por temor a arruinar esa manera



de trabajar que teníamos; donde la preproducción y el rodaje tenían buen ritmo, y donde los dos exponíamos nuestros discursos que en un punto se fusionaban, resultando pragmáticamente positivo y artísticamente confuso. Posiblemente esta dupla de dirección pudo haber sido más eficiente si cada uno planteaba un lado de la pantalla, y luego nos sentábamos a unirles bajo un solo hilo narrativo. Quizás hubiera habido dos discursos más marcados y personales; pero hubiera sido otra película, y tal vez lo que hicimos fue lo mejor, y creamos algo mucho más claro y uniforme. Quién sabe. Pero como experiencia, filtrar tus ideas a través de otra persona, y escuchar su visión sobre el mundo, es sumamente enriquecedor y necesario para salir del ensimismamiento en el que a veces vivimos.

6.2 Estudio de cómo se desarrollaron las áreas (fotografía, arte, sonido) con respecto a la propuesta

El arte funciona muy bien en casi toda la película; hasta el espectador menos atento logra identificar la distinción de colores entre los dos lados de la pantalla, esto comprueba que se logró la diferenciación que buscábamos desde un inicio.



Ilustración 22: Arte, funcionando como espejo a un mundo paralelo (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)

Sin embargo, hay un par de momentos en los cuales se evidencia la falta de construcción en el departamento de arte. Por ejemplo, en la tienda de Cáceres.

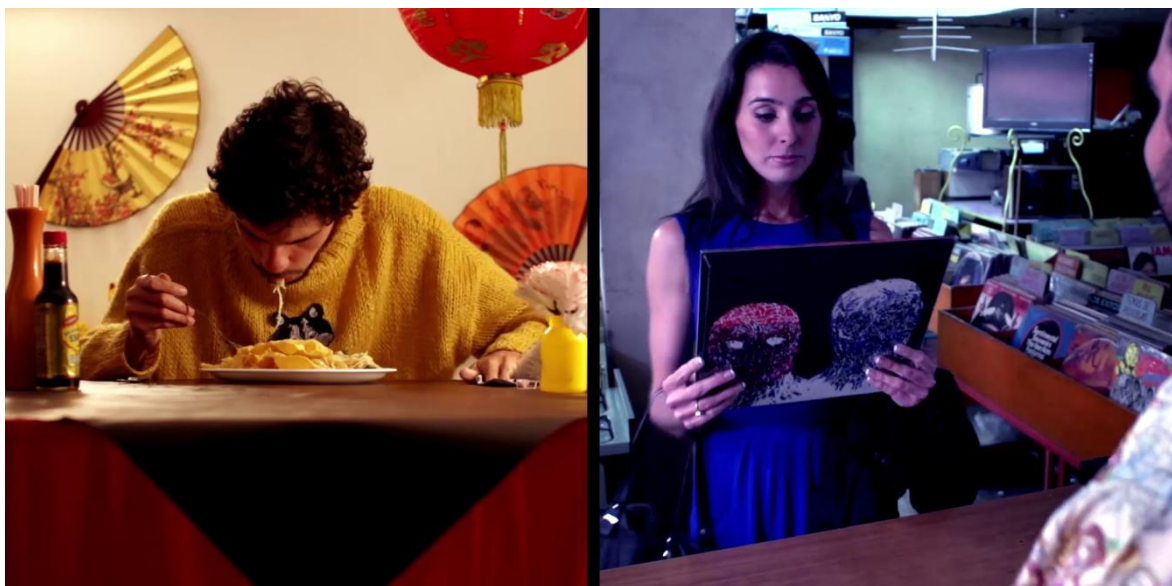


Ilustración 23: Arte difícil de controlar en tienda de Cáceres (Stereo, Leo Espinoza y Sebastián Sánchez, 2014)



Aquí, el arte pudo haber sido mucho más interesante. Quizás por circunstancias de tiempo, o por las complicaciones que implicaba la decoración de una tienda de antigüedades ajena, no se logró dar ese toque de arte de un solo color que jugamos durante las otras escenas. Lo que hubiera sido necesario es readecuar los discos para que solo se muestren los azulados, y hacer algo acerca de ese fondo que está claramente sin ser intervenido. Y si bien durante la post producción se logró darle el tinte azulado que necesitaba, no fue lo ideal y se nota claramente que no contrasta como lo hacen otros momentos de la película.

Siendo más severo con el tratamiento sonoro que se le dio al cortometraje, la idea de tener los dos canales, derecho e izquierdo, paneados completamente para que coincidan con cada lado de la pantalla, en teoría, suena como la propuesta lógica para la obra. Sin embargo, al analizar el resultado final obtenido, puedo teorizar acerca de algunos detalles que no resultaron como me esperaba.

En primer lugar, creo que se debió atacar el diseño sonoro desde otra perspectiva. Tal vez por prestar demasiada atención al lado del espectro estéreo en el que se ubicó cada elemento sonoro, perdimos perspectiva de la forma de cada uno de los sonidos. La propuesta de *Stereo* es una visión exagerada y barroca de la vida. Esto se manifiesta bien en la parte visual, y podemos percibirlo fácilmente por el esquema de colores utilizado, la forma de las actuaciones, el estilo general del guion y la forma en la que se desenvuelve la historia.



Pero en cuanto al sonido, lo que se percibe es algo mucho más natural, se comporta de una manera mucho más realista. Hoy considero un error muy relevante el haber planificado y ejecutado un registro sonoro estándar, como se lo hace para otras películas. Creo que debimos ser muchísimo más arriesgados y darnos cuenta que la película no ameritaba una grabación de sonido directo tan dedicada; es decir, en lugar de un registro fiel de lo que se filmaba, debíamos priorizar la grabación de folleys y la exageración de cada sonido. Nuestros esfuerzos tuvieron que haberse dado en una etapa más temprana para definir qué clase de sonidos se requerían y cuál sería su papel dentro de la narrativa y dramaturgia de la película.

Para explicar esto más concretamente, me voy a referir a las escenas en las que nuestros personajes negocian con Cáceres, el dueño de la tienda de empeño. Este intercambio sostiene un tono altamente caricaturesco, una situación de comedia exagerada y un modelo de actuación que potencia este tono. Los cortes también apoyan la creación de esta percepción, tanto como el *Split-Screen* constituye un modelo narrativo. Sin embargo, el sonido como tal, parece quedarse fuera de esta mezcla, al parecer, por su tratamiento realista. Cuando Cáceres saca todos los elementos de la caja; los raspones, asentamientos y manipulaciones que los objetos sufren, suenan exactamente como sonarían en la vida real, tal y como se los grabó, muy naturales, correctamente registrados, sin ruido, a la intensidad correcta respecto a los otros sonidos. Un registro apropiado y



una mezcla correcta, que en este caso no ayuda en absoluto a enriquecer el tono de la escena, ni a fortalecer la propuesta de la obra. Si la imagen es exagerada, ¿por qué no se hizo lo mismo con el sonido?

En esta escena los momentos que funcionan, son aquellos en los que el sonido adquiere una dimensión caricaturesca, como cuando Cáceres le entrega el ticket de cerveza a ÉL, y paralelamente, escuchamos la campana del ascensor de ELLA timbrando. Esta decisión de montar un sonido con uno particular del otro plano, fue tomada durante el montaje y, a mi criterio, marca el tratamiento que necesitaba el sonido durante toda la película. Este tipo de disposiciones debían ser analizadas y descritas pormenorizadamente durante la preproducción; de modo que grabando sonidos de manera individual, se pueda lograr, como en la parte visual, el propósito exagerado que se tenía con Stereo. El error fue intentar capturar el sonido como era, sin intención particular; un sonido directo, sumamente limpio y fiel a la realidad. Al final, los mejores sonidos de esta película son para mí los más exagerados, los ridículos, los que no suenan como normalmente suenan las cosas, sonidos creados en postproducción.

Durante la edición de la película, tomamos la decisión de realizar una mezcla 5.1 en lugar de la planificada mezcla estéreo. La razón fue conseguir una mejor distribución de los elementos sonoros, evitando acumulaciones y confusiones de ruido dentro de escenas en las cuales sonaban muchas cosas a la vez. Evaluando el resultado final, creo que no fue la decisión más apropiada, pues traicionó todo el



concepto sonoro que trabajamos en la conceptualización del proyecto. La película se llama *Stereo*, pide a gritos un sonido únicamente estereofónico, y sin embargo intentamos algo más sofisticado, que nunca habíamos hecho antes. La lección es que a veces lo más simple es lo que funciona mejor.

Siempre se nos ha enseñado que el mejor sonido es el sonido directo, porque es el único que no suena falso y es imposible reproducirlo en doblajes. Pero en este caso se necesitaba que el sonido suene falso, como una caricatura de *Bugs Bunny*, en la cual las pisadas de los personajes suenan como notas musicales, donde suenan campanas cuando sacuden sus cabezas, donde dos personajes se diferencian cuando al caminar el uno suena como explosiones y el otro como un xilófono.

7. Conclusiones

Habiendo estudiado a profundidad el recurso de pantalla dividida, puedo afirmar con seguridad la importancia de conocer a fondo las posibilidades que nos ofrece el cine. Mediante el análisis puntual de cualquier herramienta de trabajo audiovisual, podemos lograr que nuestras creaciones adquieran un nivel de profundidad mucho más verdadero y constante.

El Split Screen tiene la capacidad de ahorrar recursos narrativos mediante la entrega de información simultánea de dos pantallas, pues nos muestra dos



cuadros al mismo tiempo. Pero no solo esto, sino también tiene un matiz expresivo, en el cual la contraposición de dos imágenes distintas, usada de cierta manera, puede crear un nuevo sentido a partir de dos elementos totalmente distintos.

Cuando se analiza este recurso desde un punto de vista creativo, las posibilidades llegan a ser infinitas, y la manera en la que afecta a todas las áreas del cine es algo único tanto en forma como en contenido. Si se rueda algo a partir de una concepción estética como fue nuestro caso, todo está ligado a esta decisión, e incluso ocasiona que la historia se modifique para hacer que la pantalla dividida funcione.

El arte y la academia siempre han sido sujetos de controversia y análisis complejos. En mi opinión, es importante puntualizar esto, porque a lo largo de la escritura de esta monografía, me he preguntado constantemente acerca del uso práctico que ésta tendría. Para mí, la redacción de este documento fue un esfuerzo ineludible, pero distante de ser esencial. Según entiendo, el arte es algo sumamente sensorial, subjetivo y práctico; y si bien las investigaciones teóricas dentro del cine están destinadas a enriquecer nuestros conocimientos para crear obras con contenido más pensado, una monografía sobre cierta técnica resulta una síntesis de contenido más que un soporte para planificar un cortometraje a partir de la misma, alcanzando a ser más bien el pie de página del verdadero proyecto que vale la pena estudiar, en este caso *Stereo*.



Para sacar conclusiones válidas, respuestas de correcto e incorrecto, uno tiene que aplicar un valor a cada elemento de la creación. Y es aquí donde creo erróneo la creación de una monografía artística. ¿Cómo se califica una actuación? ¿Cómo se califica la dirección de una película? ¿En base a si funciona o no? ¿Funciona para quién?

Quizás por intentar que se cumpla la idea de un cortometraje que no quebrante la dualidad del *Split-Screen*, con el propósito de tener un resultado que pudiese ser analizado en esta monografía teórica, perdí la perspectiva de estar creando algo que me apasionó en un principio, perdí la noción de estar haciendo arte, y no un trabajo universitario.

Voy a dejar claro que la elaboración de este trabajo de grado tiene sus puntos positivos. A mí, por ejemplo, me resultó muy enriquecedor analizar las secuencias elegidas para estudiar el *Split-Screen*, pues sentí que realmente conocí más acerca del cine, y de cómo hacer cine. Pero el problema es que el arte es tan relativo, que mis conclusiones acerca de esas escenas pueden ser sumamente diferentes a las de alguien más. Y escribirlas para que alguien más las lea, es algo que no tiene sentido a menos que esa persona vaya a hacer un análisis comparativo con el mío. Y el arte no es competitivo, entonces un análisis comparativo equivale a una conversación sobre cine en un café cualquiera. Y eso es más divertido que leer una monografía.



El arte académico nunca dejará de ser algo controversial, y no es mi trabajo decir si es correcto enseñar arte. Sin embargo, sí puedo decir claramente que si se va a enseñar arte, se lo tiene que hacer con varias reformas. No se puede generalizar las disciplinas científicas y técnicas con las artísticas. No se puede esperar un trabajo de grado de este tipo de un grupo de personas que deben encontrar una voz, mezclar influencias para tener un discurso propio. Esto es finalmente lo que se pretende encontrar con cualquier búsqueda, tanto académica como artística. Y es en lo que espero que ayude a quienes lean esta monografía en el futuro.



8. Referencias Bibliográficas, Filmográficas U Otras Fuentes Citadas

LIBROS Y PELÍCULAS

Aronofsky, D. (Dirección). (2000). *Requiem for a Dream* [Película].

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2008). *Estéticas del Cine*. Buenos Aires: Paidós.

Bizzocchi, J. (2009). *The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen*. Burnaby: Simon Fraser University.

Block, B. (2008). *Narrativa Visual*. Barcelona: Ediciones Omega.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1996). *Remediation*. Georgia: The Johns Hopkins University Press.

Bordwell, D. (1998). *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press.

Brownlow, K. (1983). *Napoleon: Abel Gance's classic film*. New York: Photoplay.

College, M. (2012). *Duplicating Actors with a Split-Screen*. Recuperado el 19 de Diciembre de 2013, de Media College: <http://www.mediacollege.com/video/special-effects/duplicate-actor/splitscreen.html>

Coppola, S. (Dirección). (2013). *The Bling Ring* [Película].

Dardenne, L., Dardenne, J.-P., Pétin, M., Pétin, L. (Productores), Dardenne, J.-P., & Dardenne, L. (Dirección). (1999). *Rosetta* [Película].

Dreyer, C. T., Nielsen, E., Nielsen, T. (Productores), & Dreyer, C. T. (Dirección). (1955). *Ordet* [Película].



Dubois, P. (1998). La question vidéo : Entre cinéma et art contemporain. En F. Beau, P.

Dubois, & G. Leblanc, *Cinéma et dernières technologies* (pág. 266).

París/Bruselas: De Boeck Supérieur.

Eisenstein, S. (1949). A Dialectic Approach to Film Form. *Film Form*.

Eisenstein, S. (1969). *Film Form: Essays in Film Theory*. Moscú: Harcourt.

Figgis, M. (Dirección). (2000). *Timecode* [Película].

Friedberg, A. (2009). *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge: The MIT Press.

Fulford, R. (18 de Diciembre de 2001). *Long-take classics from Welles, Scorsese & co*.

Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de Sitio Web de Robert Fulford:

<http://www.robertfulford.com/LongTake.html>

Gance, A. (Dirección). (1927). *Napoleon* [Película].

Gondry, M. (Dirección). (2009). *The Green Hornet* [Película].

Gondry, M. (12 de Enero de 2011). Michel Gondry Exclusive Interview, The Green Hornet.
(S. Weintraub, Entrevistador)

González Requena, J. (1995). *El análisis cinematográfico: teoría y práctica del análisis de la secuencia*. Madrid: Editorial Complutense.

González, F. (2005). *Consideraciones sobre el estilo en el cine de Pasolini*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de Pier Paolo Pasolini. Palabra de corsario.:

http://www.pasolini.net/madrid-saggi24_critici.htm / 11-05.

González, I. (2011 йил Noviembre). *El plano secuencia, una técnica privilegiada*.

Retrieved 2013 йил 28-Noviembre from El espectador imaginario:

www.elespectadorimaginario.com/pages/noviembre-2011/investigamos/el-plano-secuencia.php#_ftn3

Greenaway, P. (Dirección). (1996). *The Pillow Book* [Película].

Greenaway, P. (Dirección). (2003). *The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story* [Película].



- Greenaway, P. (Dirección). (2004). *The Tulse Luper Suitcases: From Sark to the Finish* [Película].
- Greenaway, P. (Dirección). (2004). *The Tulse Luper Suitcases: Vaux to the Sea* [Película].
- Griffiths, J. W. (Dirección). (2011). *Split-Screen: A Love Story* [Película].
- Grossman, P. M. (2012). *Double Vision: An exercise in Split-Screen effects*. Recuperado el 19 de Diciembre de 2013, de Digital Producer:
http://www.digitalproducer.com/pages/split_screen_effects.htm
- Hagener, M. (24 de Diciembre de 2008). *The Aesthetics of Displays: How the Split-Screen Remediate other Media*. Recuperado el 19 de Diciembre de 2013, de Refractory:
<http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/24/the-aesthetics-of-displays-how-the-Split-Screen-remediates-other-media-%E2%80%93-malte-hagener/>
- Hitchcock, A., Bernstein, S. (Productores), & Hitchcock, A. (Dirección). (1948). *The rope* [Película].
- Hitchcock, A. (Dirección). (1954). *Rear Window* [Película].
- Hunsucker, A. (22 de Diciembre de 2009). *Split-Screen in After Effects – It's like looking in a mirror!* Recuperado el 19 de Diciembre de 2013, de Indiana University Information Technology Services: <http://ittrainingtips.iu.edu/general-news/Split-Screen-in-after-effects/12/2009>
- Ingrassia, P. M. (2009). *The Split-Screen Aesthetic: Connecting Meaning Between Fragmented Frames*. Bozeman, Montana, Estados Unidos: Montana State University.
- Janson, K. (2001). *The DC Comics Guide to Pencilling Comics*. New York: Watson-Guption.
- Jewison, N. (Dirección). (1968). *The Thomas Crown Affair* [Película].
- Jiménez, P. (2008). *Lenguaje cinematográfico*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2013, de Zemos98: www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf



Fridman, B., Maryakhin, S., Mendoza, M. (Productores), & Kalatozov, M. (Dirección).

(1964). *Soy Cuba* [Película].

Karthikk. (5 de Diciembre de 2012). *How quickly kids adapt to new technology*.

Recuperado el 16º de Marzo de 2014, de Aloha Mind Math:

<http://alohamindmath.com/blog/have-you-noticed-how-quickly-kids-adapt-to-new-technology-aloha-mind-math/>

Zarrin, A. R. (Productor), & Kiarostami, A. (Dirección). (1987). *Khane-ye doust kodjast?* [Película].

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Ediciones Akal.

Kurosawa, T. (15 de Marzo de 2011). *Cine - plano secuencia*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de La fortaleza escondida:

<http://fortalezaescondida.blogspot.com/2011/03/cine-plano-secuencia.html>

Lee, A. (Dirección). (2003). *Hulk* [Película].

Fonda, H., Reginald, R. (Productores), & Lumet, S. (Dirección). (1957). *12 Angry men* [Película].

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Manovich, L. (Dirección). (2005). *Soft Cinem* [Película].

Massanet, A. (11 de Agosto de 2010). *Planos secuencia inolvidables*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de Blog de cine: <http://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/planos-secuencia-inolvidables>

McDonald, B. (Dirección). (2007). *The Tracey Fragments* [Película].

Mora, J. (2009). *La Interfaz Hipermedia: El paradigma de la comunicacion interactiva.. Madrid*. Madrid: Ediciones Autor.

Morales-Morante, L. F. (14 de Abril de 2009). *La duración del plano a partir de la identificación de la información: referentes para la mejora del rendimiento del montaje*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de Red de Revistas Científicas



de América Latina y el Caribe, España y Portugal:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64911530009>

Obradors Barba, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas*. Valencia: Universitat de Valencia. Servei de Publicacions.

Palma, B. D. (Dirección). (1976). *Carrie* [Película].

Palma, B. d. (Dirección). (1980). *Dressed to Kill* [Película].

Palma, B. d. (Dirección). (1981). *Blow Out* [Película].

Pasolini, P. P. (1971). Discurso sobre el plano secuencia. In G. D. Volpe, *Problemas del nuevo cine*. Madris: Alianza.

Rhodes, G. A. (2005). *Metonymy in the Moving Image: Multichannel Cinema*. Buffalo: State University of New York.

Rojas Fernández, M. (13 de Marzo de 2008). *La poética del plano-secuencia: Análisis de la encunciación fílmica en continuidad*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2013, de Archivo Institucional Complutense E-prints:
<http://eprints.ucm.es/8432/1/T30760.pdf>

Romaguera i Ramió, J. (1999). *El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Rosen, C. (2008). The Myth of Multitasking. *The New Atlantis*, 105-110.

Salt, B. (1985). *Film Style and Technology: History and Analysis*. Londres: Starword.

Winkler, I. (Productor), & Scorsese, M. (Dirección). (1990). *Goodfellas* [Película].

Shaw, J. (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*. Cambridge: The MIT Press.

Sodenberg, S. (Dirección). (2002). *Oceans 11* [Película].

Stone, O. (Dirección). (1994). *Natural Born Killers* [Película].

Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

Wibom, A.-L. (Productor), & Tarkovsky, A. (Dirección). (1986). *Offret* [Película].



Thompson, R. (2011). *Manual de montaje*. Madrid: Plot Ediciones.

Time Magazine. (7 de Julio de 1967). Cinema: Magic in Montral, The Films of Expo 67.

Time Magazine, págs. 1-10.

Tykwer, T. (Dirección). (1998). *Run Lola Run* [Película].

Vines, B. o. (Dirección). (2011). *Life of Poor and Rich People* [Película].

Wakeman, J. (1987). *World Film Directors, Volume 1*. New York: The H. W. Wilson Company.

Warhol, A. (Dirección). (1966). *Chelsea Girls* [Película].

Webb, M. (Dirección). (2009). *500 days of Summer* [Película].

Zugsmith, A., Schmidlin, R. (Productores), & Welles, O. (Dirección). (1958). *Tocuh of evil* [Película].

Willis, H. (2005). *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. New York: Wallflower Press.

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co.

Zettl, H. (2011). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. Boston: Wadsworth.